AÑO 1 NUMERO 2

EJEMPLAR SIN CARGO

PLAY

PROHIBIDA SU

VENTA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

CONSEJOS y TRUCOS

✸

MAPA

LIVINGSTONE SUPONGO II

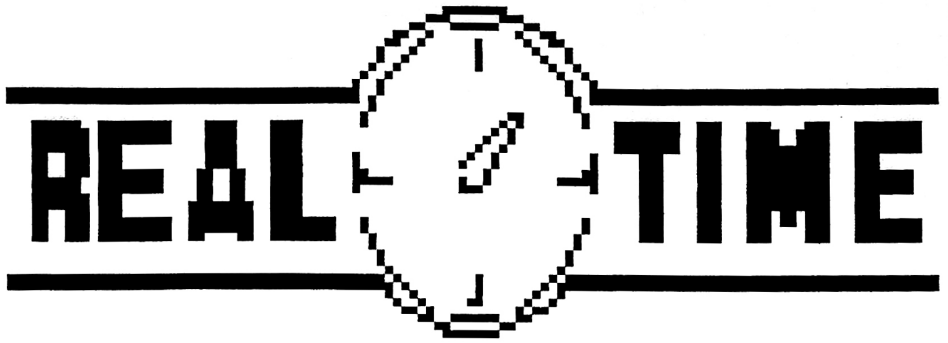
✸

los mejores programas del año

✸

GAC y PAW

Guía práctica para Castle Master



TE OFRECE EL MEJOR

SERVICIO TECNICO

PARA TU COMPUTADORA

REFORMAS RGB PARA AMIGA * MODULADORES DE VIDEO PARA PC

MODULADORES PARA AMIGA Y TODO TIPO DE REPARACIONES

PRESUPUESTOS SIN CARGO

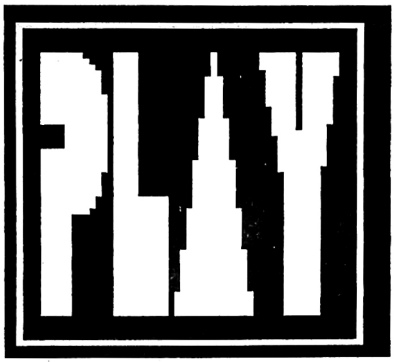
LUNES A VIERNES DE 10.00 A 20.00 HS

SABADOS DE 10.00 A 12.00 HS

AV.SANTA FE 2450 - 2DO.PISO
LOCAL 93 - CAPITAL FEDERAL

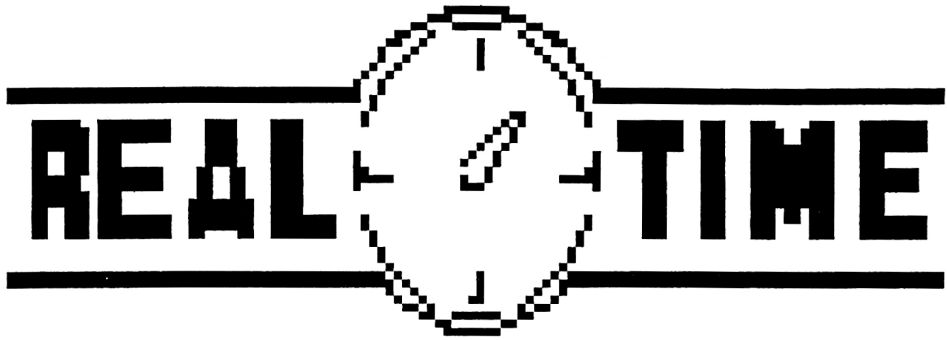
T.E. 821-9438 / 826-6257

EN EL PROXIMO NUMERO DE



MAS TRUCOS
MAS NOVEDADES
MAS NOTICIAS Y
MAS SORPRESAS. . .

LE FALTA ALGO A
TU COMPUTADORA ?



TIENE TODO
LO QUE TE HACE FALTA

Diskettes / Interfases

Fuentes/Cables/Datassetes

LUNES A VIERNES DE 10.00 A 20.00 HS
SABADOS DE 10.00 A 14.00 HS

AV.SANTA FE 2450 - L. 93
T.E. 821-9438 / 826-6257

Agosto 1990

AÑO 1 NRO 3

Prohibida su reproducción

total o parcial

Revista Mensual

dirigida a usuarios

de computadoras

Amiga, Spectrum C64

MSX Y PC XT

EDITORIAL

- PAGINA 5 EDITORIAL
- PAGINA 6 PANORAMA
- PAGINA 7 OLDIES
- PAGINA 8 EL ARCON
- PAGINA 9 CASTLE MASTER
- PAGINA 13 LIVINGSTONE II
- PAGINA 15 LO QUE VENDRA
- PAGINA 16 ADVENTURES CLUB
- PAGINA 17 RECOMENDADOS

Bienvenidos a un nuevo número de PLAY. Como se darán cuenta, han habido algunos cambios en la presentación de la presente publicación: detalles de formato, mejoras en la impresión, más y mejor información; en una palabra nos jugamos un poquito más para darles algo mejor.

Este mes venimos con todo en cuanto a soluciones y ayudas para juegos. Como veddette del mes tenemos ese fabuloso juego llamado Castle Master, heredero de los ya conocidos Dark Side y Total Eclipse, con una explicación completa para terminarlo y mapas para orientarse.

Hemos tenido un reportaje exclusivo con el Dr.Livingstone quien accedió gustoso a darnos los mapas de su última expedición asi como tambien algunas pistas para los que quieran seguir sus pasos.

Abrimos una sección para los más viejitos que se dedicará a comentar exitos pasados. Quizás, tambien le sirva a lo iniciados a descubrir que los juegos, no por viejos son aburridos.

En contraposición, tenemos mucho material sobre novedades, títulos recien llegados, títulos que acaban de salir en Europa y que en cualquier momento se pegarán una vueltita por aquí.

Hemos recibido algunas colaboraciones dfe lectores a los que les damos las gracias y esperamos que lleguen más.

Bueno, esperamos que les guste este número y nos veremos en Setiembre. Chau.

LA REDACCION

PLAY (registro en trámite) es una publicación de PLAY PUBLISH - Av. Santa Fe 2450 - Local 103 Capital Federal. Editador: Jorge Contreras. Colaboraron en este número: Marcela Nievas - Games Factory. Se terminó de imprimir en los talleres de IMPRESOS CRUANAS, L. Saenz Peña 142 - Capital Federal.

PANORAMA

*NOTICIAS DEL MUNDO * NOTICIAS DEL MUNDO*

OSCARS PARA EL SOFT

En la última European Computer Trade Show, realizada en el Reino Unido se entregaron los Premios Europeos a la Industria del Software de Entretenimiento. Parece ser que los juegos de video cobran cada vez más relevancia dentro del mundo de la informática. Es por eso que vamos a dar un detalle de los premios entregados en su oportunidad:

MEJOR ANIMACION

SPACE ACE

MEJORES GRAFICOS

SHADOW OF THE BEAST

MEJOR SONIDO

FUTURE WARS

MEJOR ARCADE

XENON II

MEJOR JUEGO DE ACCION

BATMAN, THE MOVIE

MEJOR CONVERSION

RAINBOW ISLANDS

MEJOR AVENTURA

INDY & THE LAST CRUSADE

**MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA **

POPULOUS

EL MAS ORIGINAL

POPULOUS (Y van dos.)

MEJOR SIMULADOR DE VUELO

F16 COMBAT PILOT

MEJOR SIMULADOR DEPORTIVO

KICK OFF

**MEJOR PROGRAMA EDUCATIVO **

SIM CITY

**** JUEGO DEL AÑO ****

POPULOUS

Quizás algunos no coincidan con los premiados pero lo cierto es que vale la pena verlos, asi que el que no los tenga, no dude en adquirirlos.

SPEEDBALL II

El grupo de programadores "The Bitmap Brothers" no contentos con su anterior juego "Speedball" acaban de terminar una segunda parte cuyo original nombre será: "Speedball II".

OLDIES

NOS PONEMOS MELANCOLICOS, Y LES MOSTRAMOS ESTOS VIEJITOS

Muchas veces, los usuarios como vos, esperan ansiosamente las novedades llegadas desde el extranjero y en algunas ocasiones no colman todas las expectativas. Por eso, a partir de este mes vamos a ponernos nostalgicos y hacer un repaso de viejos juegos, que no por viejos, vale la pena conocerlos por su calidad. No se sientan ofendidos los poseedores de una Amiga, pero debido al poco tiempo de vida que este equipo tiene en nuestro país, no podemos caratular su software de "oldie".

URIDIUM

Hewson - Arcade

Sin duda alguna, uno de los mejores juegos de acción espacial que se han hecho hasta el momento. Se destacan por sobre todas las cosas su movimiento y vertiginoso desarrollo.

Excelente scroll horizontal bidireccional y muy buen sonido en C64. Consta de varias fases y tiene un nivel de dificultad medio.

Si lo que buscan es acción y calambres en el pulgar, este es el juego.

UNDERWURLDE

Ultimate - Videoaventura

Uno de los mas grandes exitos de esa gran compañía que fue Ultimate (para los más viejitos) editado allá por 1984.

Se trata de una excelente videoaventura con un gigantesco mapa de ambiente fantástico. El personaje principal cuyo nombre es Sabreman está encerrado en una mansión embrujada compuesta de muchas habitaciones y cavernas, todas ellas plagadas de demonios. El objetivo es llevar a Sabreman fuera de la casa para lo cual habrá que destruir a tres monstruos con tres armas especiales que deberemos encontrar.

Una muy buena videoaventura de la que estamos seguros no van a poder desprenderse facilmente.

SIR FRED

Zigurat - Videoaventura

Un juego que hizo epoca. Se destaca sobre todo por la cantidad de acciones que podemos llevar a cabo con nuestro personaje: saltar, trepar, nadar, luchar con la espada, disparar con arco y flecha, etc. El objetivo es encontrar a una princesa que fue secuestrada por los malos de turno.

Una cosa que llama la atención de este juego es la gran cantidad de "bugs" de programación que posee y que van en beneficio del jugador. Más adelante vamos a comentar todos estos trucos que son realmente interesantes.

Buenos gráficos y movimientos, y variedad en los decorados harán que no te aburras un sólo segundo con este excepcional programa.

PROFANATION

Dinamic - Videoaventura

Uno de los primeros exitos de Dinamic que definió la calidad de los programadores españoles.

Trata las desventuras de Johny Jones (supuesto hermano de Indiana), que se ha transformado en una horripilante bestia luego de haber profanado la tumba de Abu Simbel. La misión consiste en ingresar nuevamente al templo y conseguir romper la maldición a la que está atado nuestro amigo Johny.

El programa se caracteriza por tener un altísimo nivel de dificultad pero que se compensa por la cantidad de túneles y pasadizos secretos que le dan un toque misterioso, detalles gráficos adecuados, etc.

No duden en conseguir este programa porque estamos seguros que les va a encantar.

I OF THE MASK

Electric Dreams - Arcade

Un juego que, dado el año en que se hizo, asombró a todos por sus características gráficas. El programa se presenta con ambiente en 3D y genera los gráficos a una velocidad que realmente se hace difícil pensar que uno está ante una Spectrum.

La idea es encontrar las diferentes partes que componen a un robot que han quedado diseminadas en el interior de un enorme laberinto y que debemos juntar en un determinado orden (lease de pies a cabeza).

Para lograr nuestro cometido tenemos a nuestra disposición un arma y un mapa que nos permitirá ubicarnos dentro del laberinto.

Someterlos a una explicación más exhaustiva de lo que este juego significa, nos parece inútil. Este juego hay que verlo.

EL ARCON

TRUCOS Y MAS TRUCOS PARA ALMAS DESESPERADAS

SPITTING IMAGE

(C64 - Fastload)

Cargar el juego, resetear la máquina y luego entrar POKE 3314,173-POKE 3348,173. Despues SYS 2816 y a disfrutar de vidas infinitas.

MR HELI

(Commodore 64)

Si tu intención es pasar a la segunda o tercera fase de este excelente juego, no tenes más que leer a continuación:

Fase 2: CAAEIEAAAUABHGADCKBK CACGFAAAAEDIADCKCY.

Fase 3: DAAGJHCAAUAEGAADCFCG DACIHAFAAUAIGAADCDBN.

ICE BREAKER

(Spectrum)

Para este nuevo juego de Topo tenemos para ofrecer lo que sigue:

Presionar juntas las teclas F, I, G y A. Obtendrás vidas y tiempo infinito, además de habilitar las teclas del 1 al 6 para pasar de fase en el momento que desees.

POPULOUS

(Amiga)

Tipear KILLUSPAL es llegar directamente al nivel 999.

Así de fácil, a pesar de la complejidad del juego.

SHINOBI

(Amiga)

Para elegir la música: pausar el juego con F10 y luego apretar la tecla Q.

Para obtener creditos infinitos: pausar el juego con F10 y luego teclear, letra a letra, LARSVII.

En la presentación presionar la tecla T para controlar el símbolo japones con el mouse. El botón izquierdo desactiva este modo.

Si saltas sobre un rehen seis veces sin agarrarlo, se invertirá la pantalla.

FORGOTTEN WORLDS

(Amiga)

En la pantalla principal, teclear letra a letra, ARC luego, durante el juego vas a poder pasar de pantalla presionando la tecla N.

OP. THUNDERBOLT

(Amiga)

Si queres jugar con hombres infinitos, cuando debas escribir tu nombre pone WIGAN NINJA. Si queres que sea más difícil, escribí SPECCY MODE como tu nombre en la tabla.

NEWZEALAND STORY

(Amiga)

Para obtener vidas infinitas: mientras estás jugando apretar la tecla DEL, esto te hará ir a la pantalla principal donde deberás presionar la tecla M. Luego teclea letra a letra lo siguiente: MOTHERFUCKENKIWIBASTARD

DENARIS

(Amiga)

Cuando el juego te pida el segundo disco, presiona la letra Z y mantenela presionada. Luego, pone el mouse en el port 2 y presioná el botón derecho hasta que cargue. Esto te dará vidas infinitas

SWORD OF SODAN

(Amiga)

Escribí RAD cuando estes en la tabla de records para obtener vidas infinitas.

STORMLORD

(Amiga)

Mientras carga el juego mantene apretados el botón del joystick y el botón izquierdo del mouse. Luego cuando el juego comienza, teclear, letra a letra, MNBVC. Esto te dará tiempo y vidas infinitas y al presionar L pasarás de nivel..

CASTLE MASTER

LO MEJOR EN FREESCAPE

Dando las primeras vueltas alrededor del castillo veremos por el páramo una choza y una roca.

Entremos en la choza y veremos un cartel que tiene el siguiente mensaje: "Sólo necesitas tirar la piedra al sitio adecuado para que el puente se abra", nos dirigimos inmediatamente a las próximidades del puente levadizo y arrojamos una piedra contra el mecanismo situado a su izquierda, momento en el que el puente caerá a nuestros pies.

Cruzemos el puente y sigamos derechito hacia el patio. Una vez en el podremos ver un mástil con una bandera en su extremo más alto. Disparar una piedra contra la bandera y aparecerá un espíritu que destruiremos con otra piedra si no queremos que nuestras energías se agoten. Ahora podemos llegarnos hasta la fragua (ver mapa) y recoger el alimento que se encuentra encima de una alacena teniendo en cuenta no tocar el depósito que se encuentra frente al fuelle dado que al encontrarse incandescente nos restaría energía.

Exploremos ahora las habitaciones de la planta baja del castillo. En el hall, tras destruir un espíritu, encontramos un mensaje en la pared que reza "Si la tarea fallaste mira a ver donde fue tu gozo" y una llave sobre la mesa que abre la puerta situada en esa misma pantalla y que deja paso a las escaleras del torreón.

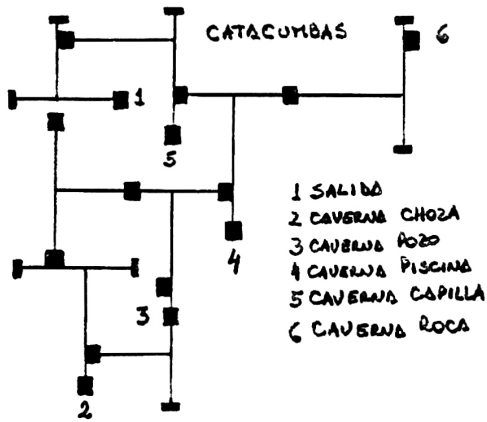
De momento sigamos nuestra exploración hacia la cocina, donde destruiremos inmediatamente un espíritu con forma de ratón y tomaremos los dos alimentos que están sobre la mesa. Además si entramos por un estrecho hueco situado al fondo de la chimenea podremos acceder a una nueva pantalla, la despensa, en cuyos anaqueles es posible encontrar hasta cuatro objetos alimenticios más, a los que podremos recurrir en cualquier momento. En la siguiente localidad, la gran sala, es posible matar un nuevo espíritu, recoger otra comida sobre la gran mesa alargada y leer un mensaje de ayuda situado en lo alto de la chimenea: "Los debiles no moverán montañas pero los fuertes se abrirán camino". Tambien sería posible en esta fase inicial de exploración llegar hasta el hospital, accesible desde la pantalla de las escaleras, y leer el mensaje de ayuda: "Si te tiras al vacío no te empaparás".

En la siguiente pantalla, titulada "Baños calientes", destruiremos un espíritu con forma de murcielago situado sobre la pileta y manipularemos una palanca que hace desaparecer el agua de la misma con lo que quedarán al descubierto unas escaleras que nos permiten bajar hasta el fondo de la piscina sin el más mínimo peligro.

Una vez abajo observaremos un agujero en la pared por el que nos arrojaremos sin miedo pues conduce a una de las cinco cavernas de las que hablamos en el apartado anterior.

Esta caverna, al igual que las otras cuatro, se encuentra habitada por un espíritu flotante que debemos destruir lo antes posible. Tras recoger un sabroso objeto del suelo empujaremos el bloque de piedra para que nos sirva de escalón y nos permita llegar al pequeño muro que separa las dos zonas de la caverna. Al salir de la caverna nos encontraremos en las temibles catacumbas (ver mapa), en las que la semejanza entre corredores, puertas y pasillos nos pueden hacer perder fácilmente la orientación.

Una cuidadosa revisión del pozo nos permitirá conseguir la "llave para la choza del mago". Arrojándonos sin miedo por la abertura del pozo, caeremos a una nueva



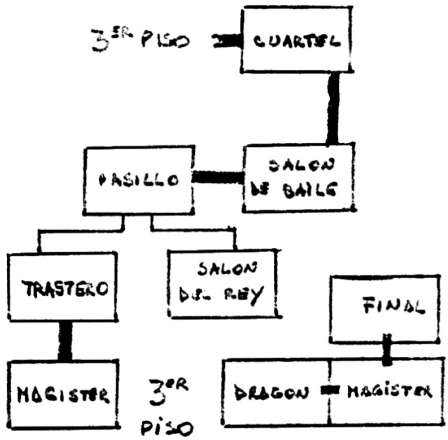
CASTLE MASTER

LO MEJOR EN FREESCAPE

caverna en la que, como en todas las demás, el primer paso a realizar será eliminar el espíritu que la habita. A continuación examinamos el cofre situado en la caverna para conseguir un tesoro y la "llave de la sala de la guardia". Obtenidos todos los elementos importantes de esta caverna podemos salir de la misma y tras encontrar las salida a traves de las catacumbas, salir a la pantalla de las escaleras y de allí al patio tal como hicimos la vez anterior.

Salgamos ahora del castillo y abrámos la puerta de la choza del mago con la llave encontrada en el pozo. En el interior de la choza es posible encontrar algo de comida sobre la mesa y una nueva llave, la llave de los establos, en lo alto del respaldo de la silla del, mago, si bien para alcanzarla será necesario subir a dicha silla y de allí a la mesa. Ahora podemos volver al suelo y tras mover la alfombra colocada en el centro de la habitación, dejar al descubierto un agujero por el cual deberemos arrojarnos.

Tras la caída, una nueva caverna nos espera (además del espíritu de turno). Aquí ecnontraremos un frasco que, al ser manipulado, nos permitirá beber su contenido y nuestra energía llegará a su máximo nivel. En un pequeño agujero de ratones colocado en una de las esquinas de la sala se encuentra la llave del salón del rey. Volvamos a la pantalla de la escalera del mismo modo que las ocasiones anteriores.



Una vez en la base del torreón, decidimos explorar los pisos superiores recogiendo previamente el tesoro que se encuentra bajo el segundo escalón, si bien probablemente será necesario agacharse previamente para poder acceder a el. Comencemos nuestro ascenso hasta llegar al siguiente piso, donde debemos entrar por la segunda puerta. Hemos llegado a la habitación del carpintero donde debemos destruir el espíritu con forma de ratón y subirnos a la silla para alcanzar la comida situada en el estante superior. De ningún modo debemos tocar el filo de la sierra colgada de la pared pues nos restaría energía. En la siguiente localidad, llamada "Víveres", hay una botella sobre la mesa cuyo contenido incrementará nuestro nivel de energía. Una ventaja de esta botella es que, aunque por un número limitado de veces, nos permitirá reponer nuestra energía cada vez que la manipulemos. En esta pantalla hay tambien un cuadro que dice:"El sitio de la palabra de Dios debe ser bien examinado", además de un tesoro bajo la mesa.

LLegamos a una pantalla ya conocida, la gran sala, aunque en esta ocasión nos encontramos caminando sobre la repisa superior. Tras gatear unos instantes para sobrepasar un bloque de piedra llegamos a otra pantalla, el salón de baile. Tras abrir la puerta con la llave correspondiente llegamos a la sala de la guardia. Aquí podemos recoger una nueva pócima y abrir la puerta que conduce a la casa de los espíritus. Como bien indica su nombre en su interior nos esperan nada menos que tres espíritus que destruiremos rápidamente para a continuación recoger una comida situada sobre la alacena y leer un nuevo mensaje de ayuda: "Ay Rocinante, que llevas en tus entrañas que tanto nos extrañas".

De vuelta al patio, ya es posible entrar en los establos pues disponemos de la llave. En su interior, un enorme caballo permanece inmóvil haciendo destacar su im-

CASTLE MASTER

LO MEJOR EN FREESCAPE

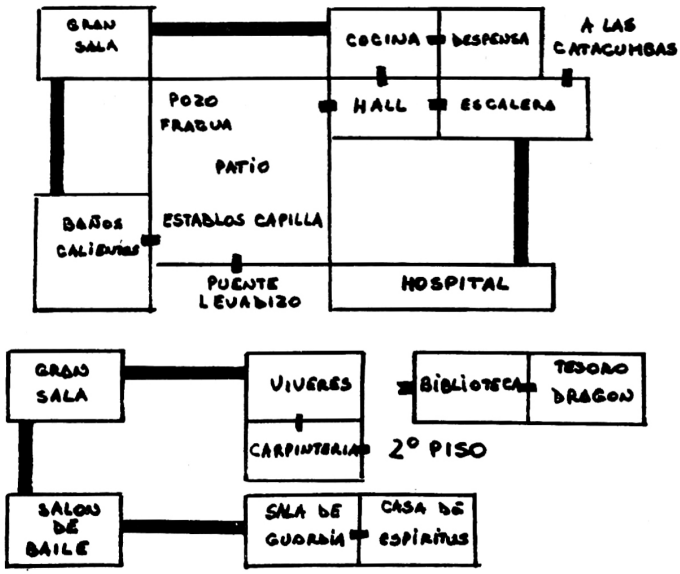
ponente silueta contra las paredes que le sirven de protección. Agachemonos y podremos observar una abertura en el vientre del animal que contiene una llave: la llave de la repisa alta.

Los bancos, el altar y el crucifijo dan a la capilla una atmósfera de gran solemnidad. Solamente un objeto parece desentonar con el rigor del ambiente, una especie de gran cajón situado a la izquierda del altar. Si examinamos su abertura descubriremos un gran boquete que nos conduce a una nueva caverna. Destruyamos el espíritu que la puebla y tendremos libertad de movimientos para examinar un objeto negro en la pared que contiene la "llave del dragón".

Ahora es el momento ideal para volver al patio, salir del castillo y dirigirnos con decisión hacia la gran roca situada en pleno páramo, pues con la ayuda de la última poción seremos capaces de moverla y dejar al descubierto un nuevo hueco que conduce a la quinta y última caverna. Tras caer por ella y matar el espíritu de rigor será posible explorar con calma el entorno y descubrir la llave del tesoro del dragón". Recorramos de nuevo las catacumbas hacia el torreón con la seguridad de que no tendremos que volver a visitar tan antipáticos parajes.

Una vez en el torreón sigamos explorando, entrando esta vez por la primera puerta del primer piso. Nos encontramos en la biblioteca, donde además de leer un nuevo mensaje de ayuda("el ojo en el cielo lo ve todo si lo miras por encima") podrás manipular los tres libros colocados sobre los estantes sabiendo que el situado más a la izquierda de los tres abre y cierra una puerta en principio invisible situada a la izquierda de los estantes. Dicha puerta nos conduce a la habitación del tesoro del dragón, tesoro que se encuentra en el interior del cofre que podemos abrir con la llave correspondiente (habrá que pulsar repetidamente la tecla A para apoderarnos por completo del contenido del cofre).

Ahora ya podemos comenzar la exploración de las habitaciones que se encuentran tras la primera



CASTLE MASTER

LO MEJOR EN FREESCAPE

puerta del último piso del torreón. La primera localidad se denomina "cuartel" y en ella encontraremos en primer lugar un murcielago en el techo. A continuación podemos examinar un nuevo cuadro con el mensaje "a los gusanos les encanta bajar a sitios húmedos y profundos" y abrir la denominada "puerta a la alta repisa" la cual, una vez abierta, conduce de nuevo al patio pero a una zona hasta ahora inaccesible: una estrecha repisa colocada sobre el puente levadizo. Al otro extremo de la repisa, en el suelo de la misma, hay un nuevo mensaje de ayuda: "para llegar al altar muy alto has de saltar, pero usa el puente cuando te hayas de elevar". Si ahora echamos un vistazo a nuestro alrededor observaremos una figura oscura sobre el techo de la capilla, lo que nos hace llegar a una firme conclusión. Nos arrojamos al vacío, salimos del castillo, nos colocamos en el borde del puente levadizo y, tras girar lo suficiente para tenerlo a nuestro alcance, lanzamos una piedra contra el mecanismo de la izquierda. El puente levadizo vuelve a cerrarse y nos catapulta por los aires, haciendonos aterrizar precisamente sobre el tejado de la capilla. A nuestro lado se encuentra el codiciado objeto de nuestro vuelo: la llave del trastero.

Volvemos al torreón, subimos de nuevo al último piso y llegamos nuevamente al cuartel, pero esta vez continuamos avanzando. LLegamos a una pantalla ya conocida, el salón de baile, si bien en esta ocasión nos encontramos en una estrecha repisa que recorre la parte superior de la sala. Aunque parezca que el camino está cortado, por el mero hecho de recorrer la repisa hasta su otro extremo aparecerá una nueva puerta en la pared. Hemos llegado al "pasillo y podemos escoger entre dos puertas que podemos abrir gracias a las llaves. La de la izquierda conduce al salón del rey donde deberemos destruir el espíritu que la habita, en la otra habitación, el trastero, hay otro espíritu y un tesoro en la alacena superior solamente accesible subiendo a la silla. Además encontraremos una nueva puerta semioculta detrás de un armario.

La puerta conduce a la habitación del prisionero (magister). Dos muros paralelos dividen la habitación en tres secciones, la primera de las cuales está a su vez dividida en dos, de forma que desde el lugar donde nos encontramos resulta imposible avanzar. Sin embargo hay dos extraños objetos en paredes opuestas que tienen una importancia vital para el desenlace de la aventura: de momento vamos a arrimarnos al máximo al muro que nos separa del objeto más cercano y al examinarlo conseguiremos hacerlo desasparecer.

Ahora debemos retroceder todo el camino realizado y volver a las escaleras, pero ahora no debemos volver atrás sino seguir caminando hacia la única pantalla que aún no hemos visitado. Para ello es necesario recorrer la repisa hasta el final, pero dado que en el último recodo hay un estrechamiento que nos puede hacer caer a pisos inferiores resulta recomendable gatear y mirar hacia abajo para calcular con detalle el estrecho lugar por el que vamos a pasar. AL otro lado abrimos la última y definitiva puerta, la de la guarida del dragón.

El terrible dragón nos recibe con toda la fuerza de los espíritus muertos, y la habitación se estremece entre destellos rojizos a la vez que un incesante chirrido parece querer taladrar nuestros tímpanos.

De momento cruzamos la puerta de la derecha para encontrarnos de nuevo en "magister", pero esta vez justo en el extremo opuesto, por lo que repetimos el proceso con el segundo objeto para que el muro más cercano a la puerta del prisionero se desvanezca en el aire.

Volvemos a presentarnos ante el dragón y puesto que hemos eliminado más de veinte espíritus, podemos lanzar repetidamente rocas entre los ojos de la bestia para conseguir eliminarla y liberar el espacio que ocupaba (matarla,bah!).

Cruzamos la puerta que antes ocupaba el dragón y llegamos por tercera vez a "magister", pero esta vez nos encontramos en el centro de la habitación y nada nos separa de la última puerta. Como tenemos diez llaves en nuestro poder (si siguieron paso a paso estas instrucciones) apenas toquemos la puerta se abrirá.

A partir de aquí, el exito es todo nuestro, liberamos al prisionero y las rejas vuelven a cerrarse pero esta vez para indicarnos que todo terminó como en los cuentos de hadas.

- R=CORRER
- W=CAMINAR
- C=GATEAR
- A=ACCION
- P=MIRAR ARRIBA
- L=MIRAR ABAJO
- F=MIRAR AL CENTRO
- U=GIRO 180 GRADOS
- I=MENU COMANDOS

EL ARCON

(CONTIUACION)

GUTZ

COMMODORE

Primero hacer POKE 2332,0 y luego RUN. A continuación colocar los siguientes POKES:

POKE 42533,165 (E. Infinita)
POKE 57745,173 (Mapa Infinito)
POKE 11216,32
POKE 11217,225
POKE 11218,39
POKE 11219,165
POKE 11220,228 (Atravesar muros)

Luego hacer RUN y a jugar..

MAMBO

SPECTRUM

Si pulsamos la tecla que corresponda a la pausa en cualquier momento del juego y, a continuación, las letras, una a una,que forman la palabra DANGEROUS, podremos reponer nuestras energías.

XENON

SPECTRUM

Una vez comenzado el juego presionar BREAK para pausar. Luego presionar juntas las teclas TINY y disparar. A partir de aquí tendrán naves infinitas y un llamativo mensaje. (Ah!. Que el programador se llame Tiny Williams, no es casualidad, no?).

LIVINGSTONE II

MAPA Y AYUDAS PARA CONCLUUIR EL JUEGO

Siguen llegando colaboraciones de lectores y amigos a esta redacción. Esta vez le tocó el turno a Marcela Nievas, joven programadora y fanática de los juegos para computadora.

Marcela se ha tomado el trabajo (suponemos penoso) de realizar un mapa para el LIVINGSTONE II, nosotros vamos a agregar algunas ayudas pra facilitar las tareas de nuestro heroe.

El objetivo de la primera parte es localizar y salir del templo sagrado, recogiendo en el camino cinco tablillas que una diosa nos pedirá para poder salir del templo.

Cuando comienzes a caminar, observarás unas trampas hechas con lanzas que emergen del suelo. Justo al lado de esta trampa se encuentra la entrada al lugar llamado el pozo de Kruman.

Colocáte justo sobre la piedra que se encuentra junto al último árbol y utiliza la garrocha (el palo para saltar) para llegar a una saliente de la roca donde se encuentra la primera de las tablillas junto a un detonador del cual surgirá una carga explosiva que caerá hacia la boca del túnel y dejará libre la entrada.

Dentro del pozo se encuentran dos tablillas y que te tomará algún trabajo recoger. Recomendación: buscar primero la tablilla que se encuentra más abajo para luego retroceder y recoger la segunda.

Para escapar del pozo, usa el boomerang para activar un nuevo detonador que dejará libre la salida.

Existe un pajarraco que no te dejará jugar en paz hasta que no lo destruyas pues siempre que aparezca te tomará con sus garras y te depositará en su nido que queda exactamente cerca de la entrada inicial al pozo con lo que deberás recorrer nuevamente el mismo para poder seguir el viaje. Por eso te recomendamos matar de un latigazo a dicho avechucho apenas lo veas aparecer en escena.

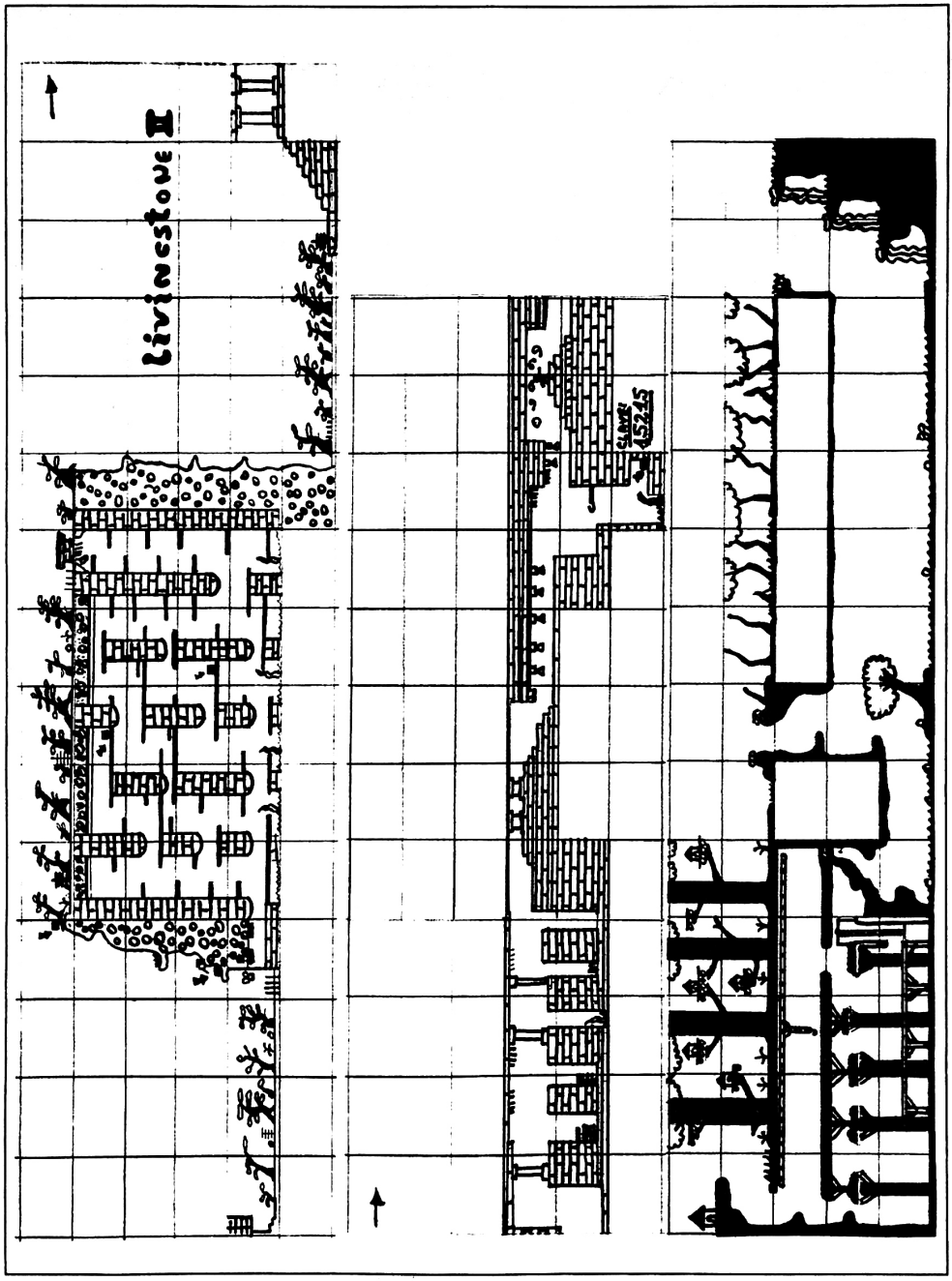
Muy cerca del final de la primera fase, en un ancho abismo, deberemos saltar hábilmente hacia la derecha para acceder a un recóndito hueco en el que se encuentra la última tablilla. Saltá hacia arriba y usá el látigo para atraer una plataforma que tiene un gancho en uno de sus extremos y cuya longitud no te permitía alcanzar el extremo derecho.

En la segunda fase, aparecerás en las profundidades de una mina.

En la galería más alta de dicha mina observarás la presencia de una máquina que, deslizándose sobre unas guías en el techo de la galería, posee un gancho atado a una cuerda que se balancea a diferentes alturas. Debes evitar el contacto con dicho gancho pues en caso contrario la máquina te atraparía y te dejaría caer sobre un boquete que conduce a los pisos inferiores.

Esperamos que estas pequeñas ayudas te permitan llegar al final de este fantástico juego de Opera.

Si esto no les basta aquí al ladito tienen los mapas realizados por Marcela. Las flechas marcan la posición de las tablillas de la primera parte.


livingstone II
SAVE
45245

LO QUE VENDRA

LAS NOVEDADES APARECIDAS EN EUROPA Y QUE LLEGARAN AQUI

Unas cuantas novedades se han presentado en Europa este último mes. A pesar de que pataleen los usuarios de Spectrum, C64 y MSX la realidad demuestra que muy pocos son los que se preocupan por realizar programas para esas máquinas ya que todos los juegos que les vamos a comentar fueron hechos para Amiga, ST y PC.

*VOLVER AL FUTURO 2: Marty viaja al futuro para ayudar a su hijo pero en un descuido Bif roba la máquina de Doc y regresa al pasado. Creo que lo demás es historia conocida.

*WINGS: Cinemaware nos lleva al asiento de un antiguo avión de la Primera Guerra Mundial. Mitad simulador, mitad arcade y con la acostumbrada calidad de los creadores de Rocket Ranger, Los Tres Chiflados, etc.

*CADAVER: una creación de los Bitmap Brothers (Xenon, Speedball) que nos lleva a ser un caballero medieval que deberá luchar contra el malvado de siempre. El programa utiliza una tecnica similar a la ya famosa Filmation.

*HARPOON: este juego te permitirá dirigir las flotas de la OTAN o del Pacto de Varsovia en el escenario del Atlántico del Norte.

*TANK: no es el viejo juego de las máquinas sino un excelente simulador del tanque americano M1 Abrans, en un programa en tres dimensiones donde nuestra misión será conquistar el territorio enemigo sin que nuestras fuerzas sean destruidas. El programa saldrá en un principio para PC y le seguirán las versiones de Commodore Amiga y Atari ST.

*FLIGHT OF THE INTRUDER: Este programa nos ubica a bordo de un simulador de vuelo que nos permite jugar con o contra un segundo piloto (humano o computadora) y con unos gráficos que superan al del conocido Falcon.

*IT CAME FROM THE DESERT: Si, ya se. Ustedes dirán que este juego no es ninguna novedad pero la gente de Cinemaware, ni corta ni perezosa, nos presenta una nueva versión de la ya conocida invasión de las hormigas gigantes pero esta vez en CD ROM. Una característica que destaca esta nueva edición de "It came.." es que no se utilizaron gráficos sino fotos digitalizadas y actores "de verdad" para la realización de esta superproducción. Aunque todavía no exista este sistema en nuestro país esperamos que pronto podamos verlo.

*INTERPHASE: es un completo programa con gráficos vectoriales en 3D que se desarrolla en un mundo futurista donde la población no utiliza su tiempo libre en ver películas sino en visualizar Dream Tracks, especie de grabaciones con fantasías y placeres experimentables por el usuario que puede asumir estas experiencias como propias.

*RESOLUTION 101: un juego en 3D que nos pone al mando de un rápido vehículo futurista con el que nos podremos desplazar por un vasto territorio en el que tendremos que eliminar a nuestros enemigos para poder evitar que dominen la ciudad.

Bueno, a no desesperar, meses más, meses menos, pero en algún momento lo comentado llegará.

COLABORACIONES

TODA COLABORACION O CONSULTA DEBERA DIRIGIRSE A: REVISTA PLAY - CASILLA DE CORREO 99 - SUC.12 B - 1123 BUENOS AIRES, ANTES DEL DIA 20 DE CADA MES.

LAS QUE LLEGUEN FUERA DE FECHA ENTRARAN EN EL PROXIMO NUMERO.

ADVENTURES CLUB

HOY NO HAY AYUDAS, PERO QUE LAS HAY, LAS HAY

Espero que los fanáticos de los juegos de aventuras no nos den palos, pero tuvimos unas cuantas consultas acerca del manejo de los parsers GAC y PAW que queremos aclarar para que los afortunados poseedores de estos programas no tengan problemas a la hora de realizar sus aventuras.

Comenzamos con algunos datos sobre el GAC. El programa está disponible, al menos en Argentina, en Spectrum y Commodore, está última versión tiene la ventaja de poder manejarse desde disco. El GAC deja disponible suficiente memoria como para hacer una aventura bastante extensa, con gráficos y todo. La forma de programar aventuras en este parser es precisamente "programando", pero con un lenguaje muy simple. El "GAC language" se basa en la formula Condición + Acción, en otras palabras, si se cumple determinada condición (estoy en tal habitación, fue tipeado determinado verbo o sustantivo, llevo x objeto), se lleva a cabo determinada acción (se describe una habitación, se agarra un objeto, se graba o carga al soporte en cuestión, etc). Todos los comandos se pueden entrar con palabras sencillas como, Save, Load, Get, Exit, Okay, Verb, Look, entre otras.

En cuanto a la parte gráfica, el GAC posee un muy buen diseñador para tal fin que nos permite realizar todo tipo de dibujos, fills, círculos, elipses, rectángulos, etc. Tiene además una opción que nos permite utilizar un mismo gráfico en varias habitaciones con el objeto de ahorrar memoria.

Aquellos que esten interesados en el tema de realizar sus aventuras no duden en conseguir el GAC. Tiene todos los elementos para los que quieren inciarse en la producción de aventuras.

Hernán Mariño nos consultó acerca de como manejar el procesador de gráficos en el PAW. Como pensamos que esta información puede servirle a más de uno, se nos ocurrió publicarla con el fin de evacuar las posibles dudas que se le pudieran presentar a los que posean el programa. Va pues, a continuación, una descripción de las teclas y comandos del graficador del PAW:

Para mover el cursor:

Q=izquierda arriba

W=arriba

E=derecha arriba

A=izquierda

D=derecha

Z=izquierda abajo

X=abajo

C=derecha abajo

Puede acelerarse la velocidad del cursor de a ocho pixels con solo presionar la tecla correspondiente + Caps Shift.

Los comandos que se enumeran a continuacion deben entrarse con Symbol Shift más la tecla en cuestión:

I=proceso de inversión

O=over

Y=grilla (Cuadrícula)

J=Joystick (Kempston)

A=marca un punto en forma absoluta.

F=Fill

G=gráficos en escala.

X=cambia el color de tinta

L=hacer líneas

C=cambia el color de papel

P=marca un punto

R=marca un punto en forma relativa

S=como fill pero con tramas

V=flash

Z=brillo

T=agrega texto

Caps+8=inicio del gráfico

Caps+6=va al paso siguiente

Caps+7=va al paso anterior

Caps+0=borra paso anterior

Caps+9=borra paso siguiente

Cuando hacemos referencia a posición absoluta y relativa nos referimos a la posición en donde comenzamos a marcar una línea o gráfico, ya que de ello va a depender el traspaso de un gráfico de una locación a otra.

Una ventaja que este parser tiene sobre el GAC es el hecho de que a la ventana de gráficos podemos darle el tamaño que deseemos.

Bueno, por hoy es suficiente, si a alguien le quedan dudas, que no espere y nos escriba. Chau!.

RECOMENDADOS

LOS PROGRAMAS QUE A NUESTRO JUICIO, VALE LA PENA JUGAR

AMIGA

BLADES OF STEEL

Tipo: Deportivo (Hockey)

Compañía: Konami

Tanto los gráficos como los movimientos están muy bien logrados y ayudan a elevar el nivel adictivo de esta conversión. Esperemos que Konami siga así.

Valoración: 7

SONIC BOOM!

Tipo: Arcade

Compañía: Activision

Activision nos propone, con esta conversión de SEGA, pasar tardes muy divertidas eliminando por aquí, destruyendo por allá. No llama la atención en ningún aspecto tecnico en particular pero es muy, muuuuy adictivo.

Valoración: 6

STAR BLADE

Tipo: Arcade

Compañía: Silmarils

Este juego nos coloca a bordo de la nave STARBLADE, la cual debemos guiar por toda la galaxia, aterrizando en planetas, comerciando, luchando con nuestra espada de luz, etc. Atractiva misión y buenas cualidades tecnicas son sus atractivos.

Valoración: 9

NIGHT FORCE

Tipo: Arcade

Compañía: Titus

Su elevado nivel de dificultad hace que pierda parte de su adicción. Los demás aspectos están cuidados hasta el último detalle. Todavía esperamos el día que Titus haga un programa que demuestre que pueden superarse.

Valoración: 5

TURRICAN

Tipo: Arcade

Compañía: Rainbow Arts

Excelente. Rainbow Arts se supera cada día más.Ahora nos presenta un superadictivo arcade: Turrican. Todo en el es bueno: gráficos, movimiento, sonidos. La originalidad es su punto debil pero esto no le resta nada de adicción.

Valoración: 8

WONDERBOY 2

Tipo: Videoaventura

Compañía: Activision

Muy buena conversión del videojuego SEGA. No sobresale en ningún aspecto en particular pero es divertido jugarse unas cuantas partidas con los creditos que te brinda el programa.

Valoración: 7

SKIDZ

Tipo: Simulador

Compañía: Gremlin

Excelente. Un programa que vale por dos, ya que puedes manejar un skate o una BMX. El programa está en la línea del 720. El objetivo es clasificar en todas las pruebas para luego competir en una carrera, todo esto mientras nos acompaña una música genial. Muy bueno.

OPERATION THUNDERBOLT

Tipo: Arcade

Compañía: Ocean

Realmente bueno, tecnicamente: perfectos. En esta segunda parte de Operation Wolf tu misión es llegar hasta un jumbo y liberar a los rehenes y al piloto pero...

Valoración: 9

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADER

Tipo: Aventura

Compañía: Lucasfilm games

Increíble. Sencillamente increíble esta aventura gráfica. En ella debes ayudar a Indy a rescatar a su padre y a encontrar el Santo Grial, todo ello en una ambientación fantástica de principio a fin.Un 10 para Lucasfilmgames.

Valoración: 9

CIBERBALL

Tipo: Estrategia y deportivo

Compañía: Tengen/Domark

Tecnicamente está bien. Lo que falla es su jugabilidad ya que a cada movimiento nuestro o del contrario, la computadora nos pide que elijamos las tácticas. Puede gustar si sabes ingles y las reglas del fútbol americano.

Valoración: 6

PC XT

THE GAMES SUMMER EDITION

Tipo: Deportivo
Compañía:Epix

Un excelente juego deportivo de competencia olímpicas de verano. Muy buenos gráficos y excelentes movimientos, más de 10 pruebas en las que habrá que demostrar nuestras aptitudes "fisicas". El juego funciona perfectamente con tarjeta Hercules y se compone de 4 discos.

Valoración: 8

ROCKET RANGER

Tipo: Arcade/Estrategia
Compañía: Cinemaware

El fabuloso juego para Amiga, ahora disponible en PC XT. En el haremos el papel de una persona que en plena Segunda Guerra Mundial recibe unos "regalos del futuro": pistola láser, jet-pac, reloj de comunicaciones, etc. y que gracias a ellos decide convertirse en Rocket Ranger, un heroe que luchará contra los nazis. Excelente desarrollo, muy buenos gráficos y diversidad de acciones harán que uno pase gratos momentos "surcando" los cielos del mundo en la decada del 40.

Valoración: 8

CAPITAN TRUENO

Tipo: Arcade
Compañía: Dinamic

Un juegazo. De los juegos que tuvimos opoortunidad de ver en estos equipos, este tiene sin lugar a dudas los mejores gráficos. Ni que decir del sonido, excelentes efectos y risas digitalizadas le dan un ambiente adecuado. El movimiento está muy bien logrado a pesar del tamaño de los gráficos.
En pocas palabras, si no saben que juego comprar, no duden en pedir este.

Valoración: 9

LIVINGSTONE SUPONGO II

Tipo: Videoaventura
Compañía: Opera

Un juego muy divertido y con muy buenos gráficos. Recuerda mucho a las viejas videoaventuras que surgieron con el auge de las computadoras pero con una calidad que supera en mucho aquellas antiguas glorias. En este número de la revista encontrarán una sección en donde damos ayudas y mapas para completar el juego.
Recomendación: no debe faltar en tu programoteca.

Valoración: 8

ZX SPECTRUM

IMPOSSAMOLE

Tipo: Arcade
Compañía: Gremlin

Monty ha vuelto!. Ahora con su traje de super heroe intentará encontrar unas reliquias que han sido robadas por el malvado de turno. Tiene unos gráficos simpatiquísimos y un muy buen nivel de adicción. Buenísimo.

Valoración: 6

KLAX

Tipo: Juego de ingenio
Compañía:

Un nuevo concepto en juegos para los amantes de los entretenimientos tipo Tetris. El objetivo de cada nivel es formar columnas de tres ladrillos del mismo color. Se presenta con proyección en tres dimensiones, tiene gran variedad de niveles y su manejo es muy sencillo.
Recomendación: necesitás un TV color, sino es imposible jugarlo.

Valoración: 8

DIOSA DE COZUMEL

Tipo: Avent. conversacional
Compañía: AD

Ya habíamos hecho una introducción en el número anterior pero para los que no tuvieron la oportunidad de leer la nota les decimos que se trata de una aventura de muy buen desarrollo, con algunos detalles diferentes a los anteriores programas de AD, buenos gráficos y todos los ingredientes que hacen de una aventura una experiencia fabulosa.

Valoración: 8

CONSULTORIO

DIZZI III Y TERRAMEX

Antes que nada quiero felicitarlos por la reciente aparición de la Revista PLAY. Esta carta va dirijida a la sección de consultas ya que tengo problemas con unos juegos y no me dejan terminarlos; me gustaría que me ayuden:

- En el juego Dizzi III reuno un montón de objetos (pico, barra, soga, arbustos, etc) pero no se que hacer con la mayoría de ellos. Me gustaría que me ayudaran en los "primeros pasos" de este juego.

- En el Terramex, llego a una pantalla en la que hay un cañón, un estanque de agua y un precipicio. Cuando le ordeno que piense, me dice que hay que usar un barril (anteriormnte agarrado). Pero cuando lo uso (colocandome con el dentro del cañón) salgo despedido por el aire, choco contra una gran montaña y pierdo una vida. Les agradecería me ayudaran. Tengo una CZ Spectrum.

Hernán Mariño-Pcia Bs As

Estimado Hernán: Ya varios nos han hecho consultas sobre el Dizzi III, asi que creemos conveniente hacer un especial sobre el tema en el próximo número (con mapas y todo). Sólo te pedimos un poquito de paciencia. En cuanto al Terramex, el problema está en el barril que usás. No tenes que utilizar el barril que está cerca del cañón sino el que está casi al comenzar el juego (subiendo con la aspiradora y luego yendo hacia la izquierda).Con esto no perderás ninguna vida.

GUTZ

Me gustaría que en la sección de EL ARCON salgan algunos truquillos para el Gutz de Commodore 64. Me gusta mucho la sección Panorama. Ah, no se ocupen tanto de la Amiga y denle bolilla un poco a todas las computadoras. Les deseo lo mejor, sigan así.

Gerardo SeVeriche - Capital

Querido Gerardo: en El Arcón ya están los trucos que pediste. En realidad no es que queramos ocuparnos tanto de Amiga si no es que tratamos de ir al ritmo del mercado. Notarás en la sección Panorama y en el artículo Lo que vendrá que la popularidad de esta máquina es una realidad que ya se está dando aquí, en nuestro país.

SOS UN JUGADOR NATO?

NECESITAMOS TU COLABORACION

MAPAS, POKES Y TRUCOS

SON BIENVENIDOS

PLAY-C.C.99-SUC.12 B-(1123)-CAP.

REAL TIME

TE ACERCA DESDE

EUROPA Y EE.UU.

TODAS LAS NOVEDADES PARA

PC XT

AMIGA COMMODORE SPECTRUM COMPATIBLES

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

LUNES A VIERNES DE 10.00 A 20.00 HS AV.SANTA FE 2450 - L.93 - CAP

SABADOS DE 10.00 A 14.00 HS TE. 821 9438 / 826-6257